原作者：CYB

帖子发布日期：2010-07-25 15:34-15:36

SMW的BUG技教程：制造砖块（用龟壳二次顶出物品）（顶物品判定BUG）

我又来发SMW的BUG技教程了……

首先说一下，我这个教程可能这个晚上发不完，请等待……

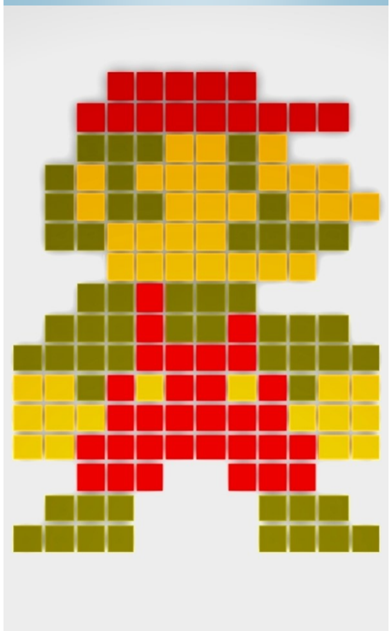
这BUG名字说不定，我就叫它制造砖块吧……

先看看这张图片，关注TAS录像界的人应该见过。



此图片的GIF原动图已经转换为MP4视频，在本文档所在文件夹中提供。

今天我就来讲这个BUG（肯定不能达到上图的效果，但也可以用）。



首先说明

这个BUG可用于那些特殊砖块（比如P-Switch、Yoshi Wings、P-Balloon、Wine、1UP）如果用此BUG横向顶上述砖块，可以顶出和之前砖块不同的物品（具体参见LM，写的是X&2，X&3这样确定物品的砖块就可以。）

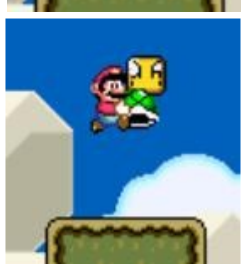
这个BUG相对简单，还是那句话，反复SL……

很有意思的一项BUG技。

如何做?



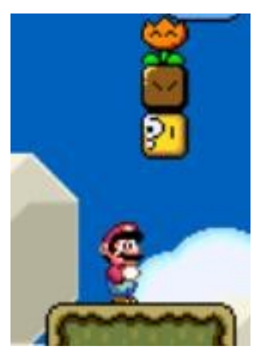




现在往上顶砖块。先站在左图位置。看看红色参考线，问号转的边缘和手的边缘对齐，龟壳要拿在手中，位置在问号砖的偏左一点。

现在进入单帧，一直按着跳（B）键，单帧到这个位置（龟壳切入问号砖的前一帧）存档，以便以后不行再重试。

过一帧，这时龟壳应该刚与问号砖重合。现在，松开所有键，按一下↑，一帧后松开，退出单帧，你会发现你顶的砖块复制到上面并顶出来了……



其他方向上做得到吗?



至于往其他方向顶，只是起跳位置问题。向右的话，起跳地点如左图。



扔龟壳地点也不同，比之前要少一帧，在龟壳刚接触砖块时松开，如右图。



左边是向右顶的效果图。



至于向斜上方顶，只不过是比望水平方向顶的起跳位置向外几像素就行了，纵向位置和向上顶的位置一样。上方便是效果图。

在此声明：往哪个方向顶不一定绝对按我说的规律，可能还要牵扯到滚动位置等因素。

想看实际应用？看看本文档所在文件夹中的“发现SMW刷命BUG”和“SMW中自有BUG中BUG：人工传送带（原创）”两个视频吧！

进入原帖（请勿挖坟）